MAXXIMO EVENTO

presenta: www.editoposter.com No.46 $12.00

Anime y Manga
Colección de luxe

Mobile Suit GUNDAM
UNA LEYENDA DEL ANIME

DISNEY VS ANIME
ROUND 1

BRAIN POWERED
A LA SOMBRA DE EVANGELION

aprende a dibujar en los Talleres

COMICMANÍA 2005

Taller de Dibujo

- anatomía
- perspectiva
- movimiento
- luz y sombra

18 y 19 de Marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Taller de Técnicas

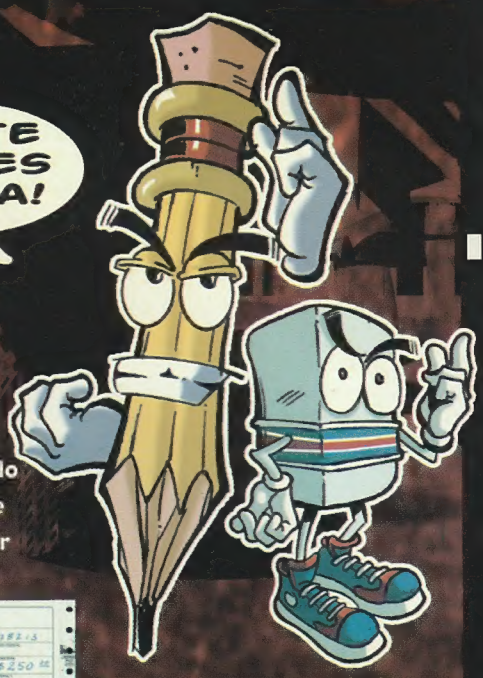
- gouache
- acuarelas
- entintado
- técnicas digitales

19 y 20 de Marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Inscripciones abiertas

1. Realiza tu pago de $250.00 en cualquiera de las sucursales de HSBC, a la cuenta 6129378213 a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.
2. Después de pagar, entra a nuestra página www.comicmania.com.mx haz click en la sección Talleres y llena la hoja de registro con los siguientes datos:

- nombre
- edad
- dirección
- teléfono
- e-mail
- estilo de dibujo
- taller elegido



Esta es la impresión que te ponen trás haber pagado
Es de vital importancia que lo incluyas en tu hoja de registro con todos tus datos para asegurar tu lugar en el taller que escogiste.

así es la ficha

no te preocupes por el material, comicmanía te lo regala.

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

EXPO REFORMA
del 18 al 20 de marzo. de 11:00 a 10:00
Morelos 67, Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

COMICMANÍA 2005
www.comicmania.com.mx

www.comicmania.com.mx

Editorial

Bienvenidos a este, el primer especial de una serie que ha marcado época en Japón. Así como Inglaterra tiene al Dr. Who, y Estados Unidos un tú a tú entre Star Wars y Star Trek, Japón tiene a Mobile Suit Gundam, que durante 20 años y tres líneas de tiempo diferente ha marcado a la ciencia ficción animada japonesa. Para empezar con este gran mundo de información, hablaremos de la primera serie y su línea temporal, el Siglo Universal.

Además también tocaremos uno de esos temas escabrosos que causan siempre polémica: ¿cuál es la verdadera diferencia entre Disney y el Anime? En este artículo, de dos partes, hablaremos no solo de las diferencias técnicas entre ambos estilos de animación, sino también de los rumores, verdades y mentiras que han surgido alrededor de la polémica Disney VS Anime.

Y si eso les parece poco, también tenemos a Brain Powered, que es una serie que sigue la tradición de Evangelion; y a You're Under arrest!, la serie que dio fama a Kosuke Fujishima antes de Oh Mi Diosa! Así que comenzamos, recordándoles que esperamos sus cartas en Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera. México D.F. C.P. 06400.

Adalisa Zárate.

CONTENIDO

Amuro Ray, ficha personal	2
Brain Powered	3
Mobile Suit Gundam: El inicio de la leyenda	5
Cromo Mobile Suit Gundam Seed	8
Guía de episodios: Mobile Suit Gundam	10
You're Under Arrest!	11
Disney vs Anime, round 1	13
Línea temporal Mobile Suit Gundam: Siglo Universal	15
Char Aznable, ficha personal	16

DIRECTORIO

Editada por
EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Sta. Ma. La Ribera
México D.F. C.P. 06400
Tels. 13-23-0-100

Director General
Juan A. Flores Valdovinos

Director de la Edición
Adalisa Zárate

Jefa de Diseño
Martha García de la Rosa

Diseño Gráfico
R. Eric Miramón R.

Calidad Digital
J. Antonio Dávalos Q.

Correctora de Estilo
Ro.Ma.

Preprensa
Editoposter S.A.

Publicidad
comercializada por:
TANQUE/GROUP
Tel: 5211-2614
publicidad@tanquegroup.com

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Las ilustraciones y letras de canciones que aparecen en este número se usan únicamente para fines informativos y pertenecen a sus respectivos autores. (Art. 128 I.N.D.A.)

MAXXIMO EVENTO No 46 Especial Colección Anime y Manga No. 12, es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 5541-0006 y 5541-7281. Pre-prensa: Editoposter Negativos: Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. 5541-7281. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2002-060512141900-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00"/ 14964 No. 11062, 28/11/2000. Cert. de Licitud de Contenido Exp. 1/432"00"/14964 No. 8899. 5/Nov/2002. Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados DIMSA, Mariano Escobedo 218 México, D.F. En E.U.A.: SILCRES, S.A. Centroamérica y Sudamérica: AMERICAN COMMERCE. impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: febrero 2005

AMURO RAY

"¡Amuro, Despegando!"

Nombre completo: Amuro Ray.
Serie: Mobile Suit Gundam, Mobile Suit Zeta Gundam, Mobile Suit Gundam: Char's Coutner Attack.
Edad: 15 años.
Cabello: Castaño claro.
Ojos: Cafés.
Señas particulares: Ninguna.
Fecha de nacimiento: U.C. 0062.
Familiares: Su padre.
Arma y Poderes: El Gundam RX-78.
Voz en japonés: Toru Furuya.
Voz en inglés: Brad Swaille.

Amuro Ray es el piloto del RX-78, el primer Gundam creado para la Federación. Su padre, el científico que desarrollo el Gundam, siempre fue muy frío y cerrado con él, por lo que Amuro no le tiene ningún cariño, aunque eso sí, luchará hasta el final por su familia adoptiva en el White Base, la tripulación 'de reserva', de la que él mismo forma parte. Conforme avanza la guerra, las habilidades de Amuro en batalla comienzan a aumentar de manera sorprendente, especialmente si uno toma en cuenta que en su primera batalla, a bordo del RX-78, lo hizo imanual en mano! , por lo que todos sospechan que puede tratarse de un Newtype.

Su principal rival en la guerra es Char Aznable, el Capitán Zion que inició el ataque a la Colonia Side 7, y por tanto, lo saco de su vida civil obligándolo a pilotear el Gundam. No sólo eso, sino que más adelante, cuando conoce y se enamora de la joven piloto de Zeon, Lalah Sun, la rivalidad entre ambos pasa de la guerra al peligroso terreno del amor.

UNA HISTORIA DE MECHAS DIFERENTES

BRAIN POWERED

Nombre en japonés:	Brain Powerd.
Director:	Yoshiyuki Tomino.
Diseño de personajes:	Mutsumi Inomata, Mamoru Nagano.
Producida por:	Sunrise Animation / Wowow.
Creada por:	Hajime Yadate y Yoshiyuki Tomino.
Música por:	Yoko Kanno.
Fecha de transmisión:	abril 1998 – noviembre 1998.
Número de episodios:	26.
Manga por:	Yukiru Sugisaki.

Nadie puede negar que Brain Powerd tiene uno de esos equipos de producción que parece el "Dream Team" de la animación, desde la dirección de Yoshiyuki Tomino (de Gundam) hasta la música de Yoko Kanno; Brain Powerd, tenía todo para ser una de las mejores series de Mechas de Japón, y si bien se queda un poquito corta, no deja de ser una serie que le puede fascinar a los fans del género.

Pero comencemos con el plot: La Tierra está, para variar, sobrepoblada, lo que hace necesario comenzar a avanzar la tecnología para la colonización espacial. Esto, aunado a un terremoto que les revela una nave espacial sumergida, llamada "Orphan", podría ser una buena noticia.

Sin embargo, la cosa comienza a ponerse literalmente fea cuando se descubre que la Tierra esta llena de 'semillas' de Orphan, que pueden dar a luz a dos tipos de Mechas muy diferentes, los Grand Cher, que sólo sirven para destruir, y los Brain Powerd, que parecen ser más orgánicos que mecánicos.

Los doctores que estudian a Orphan deciden usar a sus hijos Yuu e Ikom como "conejillos de indias" para ver exactamente

que se puede hacer con estos mechas gigantescos. Así, a Yuu le toca pilotear un Grand Cher, y a Iiko ser la Comandante de las Operaciones Tácticas del Orphan.

¿Todo bien?

Pues no. Siguiendo la vieja costumbre de que los humanos no podemos colaborar en paz, las Naciones Unidas ya comenzaron su propio proyecto, la Novis Noah, que es un arca para preservar a la raza humana, y también tienen su propia flota de pilotos de Brian Powerds. Entre ellos tenemos a la linda Hime Utsumiya.

Y si pensaban que las cosas no podían ponerse peor... cuando Yuu conoce a Hime... pues se enamoran, y decide dejar Orphan para unirse a ella, lo que por supuesto complica todo en la guerra entre la UN y los tripulantes del Orphan (¿no es genial cuando por salvar a la humanidad terminamos iniciando OTRA guerra más?).

Aunque a primera vista les estoy contando una historia de Romeo y Julieta, Brain Powerd es un poquito más complicada que eso. Siguiendo la estela iniciada por Evangelion, Brain Powerd mezcla sus escenas de acción con una fuerte, pero muy fuerte dosis de filosofía y preguntas existenciales, que de hecho, en algunos momentos, pueden confundir a cualquier televidente que no estuviera poniendo un... digamos 300% de atención. El conflicto de Yuu, que debe elegir entre sus ideales y su familia, por ejemplo, es digno de no uno, sino varios monólogos, y el hecho de que los Mechas no sean construidos, sino que, literalmente, nazcan de los "Plates", también tiene su razón de ser; en resumen, es una de esas series que requiere un manual para entender que está pasando... o por lo menos verse varias veces para saber que ocurre.

Debido al fuerte simbolismo (algo que ya era notorio en las series anteriores de Tomino), para poder disfrutar plenamente de Brain Powered, lo mejor es verla por lo menos dos veces -y una de ellas, de preferencia, en un idioma que entiendas sin subtítulos- ya que entre pistas visuales y pistas de dialogo es fácil perderte a falta de mapa.

Lo mejor de la serie es, sin duda, la música de Yoko Kanno (¿alguien tenía alguna duda?), cuyo único pero es que a la pobre mujer jamás le dijeron de que se trataba la serie cuando comenzó a componer, por lo que en ocasiones parece que la música va por un lado y la serie por el otro... pero eso no hace que la serie sea menos disfrutable.

Aunque los DVD's, son relativamente fáciles de conseguir en Region 1 (con doblaje y subtítulos al japonés), si lo que te interesa más que la animación es el diseño de los personajes y la historia, puedes conseguir el manga, dibujado por Yukiru Sugisaki (de D.N.Angel y Candidato para las Diosas), que en sólo 4 tomos resume bastante bien lo que ocurre en los 26 episodios de la serie sin dejar muchos cabos sueltos. El manga puede conseguirse sin problemas en cualquier tienda de cómics gracias a la editorial norteamericana Tokyo Pop.

MOBILE SUIT GUNDAM:

Todo comenzó en 1979, hace ya casi 25 años. Mientras que en Estados Unidos, "la" serie de ciencia ficción que ha mantenido a generaciones pegadas a la televisión, disfrazándose en convenciones y discutiendo sobre cada episodio es Star Trek (Viaje a las Estrellas), en Japón es Mobile Suit Gundam, que, por muchísimas razones, no había visto luz en el Continente Americano más que en fansubs hasta hace 5 años, con la doble aparición de Gundam Wing en televisión por cable y las películas por parte de AnimeVillage.com, una subsidiaria de Bandai Entertaiment.

Sin embargo, justamente por esa razón en América hay muchas confusiones sobre Gundam. A diferencia de Macross, que fue laureada por acá como la serie más legendaria, durante los 80's y gran parte de los 90's, sólo los otakus más conocedores tenían una idea de la compleja historia entre la Federación Terrestre y Neo Zeon, entre Amuro Ray, Sayla Mass y Char Aznable.

No es para sorprenderse, ya que incluso para algunos japoneses es necesaria una enciclopedia para saber que pasa, en que línea temporal pasa, y que tiene que ver con todo lo demás que está pasando.

PRIMERO, UN POCO DE HISTORIA

Estamos de acuerdo en que el genero Mecha es uno de los más conocidos de Japón, desde Astro Boy hasta Cat Girl Nuku Nuku, desde Mazinger Z hasta los Landmates de Appleseed, y que el avance tecnológico en robótica ha sido una línea constante en la animación.

Así los 70's vieron, por supuesto, una gran cantidad de estos robots en las televisiones japonesas, particularmente la variación conocida como los Robots Gigantes (Mazinger junto con Voltron, son los más conocidos en México).

De este tipo de programas, y bajo la dirección de Yoshiyuki Tomino (quien comenzó a trabajar desde, agárrense, Astroboy), con los diseños mecánicos de Kunio Okawara (Gatchaman o Fuerza G), y el diseño de personajes de Yoshikazu Yasuhiko (Yûsha Radien, Space Cruiser Yamato), surge Mobile Suit Gundam que, contra todas las expectativas, llego a colocarse rápidamente entre los favoritos del público y termino por ser considerada la serie que marcó el antes y el después en el género.

AHORA SÍ... ¿DE QUÉ TRATA MOBILE SUIT GUNDAM?

En el futuro (para las fechas les recomendamos nuestra útil Línea Temporal de la página 15), la Tierra finalmente logró conquistar el espacio y poner a la gente a vivir en Estaciones Espaciales. Por supuesto, siendo humanos, no paso mucho tiempo antes que un grupo

UNA LEYENDA DE LA CIENCIA FICCIÓN

de colonias espaciales decidiera que no estaba de acuerdo con el gobierno de la Tierra, y al grito de "Libertad e Independencia" iniciara una guerra. Ésta primera guerra, conocida como la "Guerra de Un Año", es el tema de la primera serie de Gundam.

Así, tenemos al Gobierno de la Federación de la Tierra, de un lado, y al Gobierno Totalitario del Principado de Zeon (una de las ya mencionadas colonias), del otro. Cuando el Principado se declara independiente, y al mismo tiempo ataca la Tierra... pues la Tierra no se iba a quedar con los brazos cruzados.

Aunque poco le falto, ya que Zeon tenía de su lado los "Zaku" o Trajes Móviles (Mobil Suit en inglés), y contra estos robots gigantes la Tierra no tenía nada que hacer, quedándose levemente indefensos cuando los zeonitas mataron a todos los habitantes de una colonia espacial con gas venenoso, acto tras el cual lanzaron la colonia en colisión directa contra Sydney (¿por qué Sydney?, ¿por qué no?).

Tres meses antes de que termine la guerra empieza la serie. Gracias a los Zaku, Zeon tiene prácticamente controlado el planeta, aunque el gobierno terrestre logra más o menos rehabilitar su flota espacial, más o menos mantener una semblanza de orden y más o menos iniciar su propio programa de robots gigantes. Mientras están probando sus prototipos de Mobile Suit (bien llamados Gundam) en una de las colonias que aún le son fieles a la Tierra, los Zaku atacan matando casi a todos. Durante la batalla, un joven adolescente de nombre Amuro Ray (incidentalmente hijo del diseñador del Gundam... ¿ya sabemos a donde va esto?), logra meterse al prototipo y ante la sorpresa de todos logra vencer al enemigo.

Por supuesto, esto le gana un lugar automático en la armada, le guste o no, y Mobile Suit Gundam se vuelve una historia paralela entre lo que ocurre a nivel Primera Guerra entre la Tierra y Zeon, y el crecimiento de Amuro como personaje, su vida en la nueva base de la Federación, y lo que ocurre con los civiles víctimas de la guerra.

Pero hasta aquí, es necesario decirlo Gundam no hubiera sido otra serie más de robototes con piloto adolescente que no sabe lo que esta haciendo hasta por ahí del capítulo 15. Lo que hace realmente diferente a Gundam es que no sólo vemos la forma en que sufre la Tierra, sino que al mismo tiempo nos toca ver lo que ocurre con el otro lado de la moneda, Zeon, representado a nivel personal por Char Aznable, el piloto estrella del Principado y quien, poco a poco, se vuelve el eterno rival de Amuro, tanto en el campo de batalla como en el campo personal.

LA COSA, POR SUPUESTO, NO SE QUEDA AQUÍ

Al igual que Macross, otra gran serie legendaria de Japón, Gundam originalmente no logró el éxito deseado y los 52 episodios originales fueron cortados en sólo 43, para finalmente ser cancelada en enero de 1980 (siendo su fecha de estreno abril de 1979).

Al igual que Star Trek, su verdadero éxito vino gracias a las repeticiones, y antes de que pasara 1981 la serie había sido transmitida en su totalidad dos veces más, sacando a la venta un montón de modelos de los robots gigantes que causaban estampidas en las tiendas donde se estrenaban. (Y, efectivamente, inicio la euforia por los modelos de plástico, que ahora, por razones comprensibles, se inclina más a las chicas bonitas del anime que a los robots gigantes.)

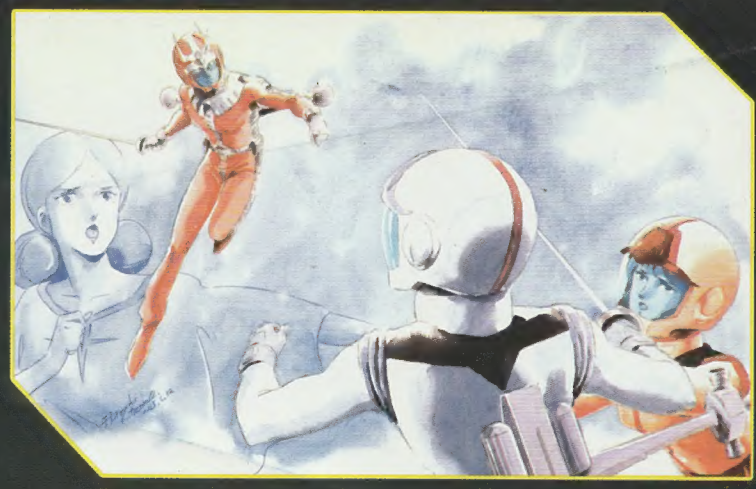
¿POR QUÉ?

Porque a pesar de compartir muchas ideas que ya habían sido repetidas hasta el cansancio (como que el protagonista fuera el hijo/encargado/sobrino del diseñador del arma más poderosa del mundo), tenía ideas originales que nadie más había soñado hasta ese momento.

Entre las cosas que cabe mencionar como grandes ideas de la historia está el tratado original de paz entre la Tierra y Zeon, que incluye datos como el hecho que "Las Armas Nucleares, el Gas Venenoso y el uso de Colonias Espaciales como proyectiles, quedan prohibidas para la guerra", demostrando de esa manera que, robots gigantes o no, los guionistas estaban tratando el tema de manera seria. Amuro, por su cuenta, fue el primer héroe de la generación de" pero si yo no quiero ser el héroe", que ahora es tan famoso y común, y mientras que Char era el villano por excelencia, conforme avanzaba la serie te dabas cuenta que las cosas para él no eran tan simples como el tradicional blanco y negro.

No sólo eso, sino que para los verdaderos fans de la ciencia ficción Gundam reunía inspiración de muchas fuentes, incluyendo a

la misma Star Trek, los trabajos de Arthur C. Clarke, Robert Heinlein, y autores similares... eso si, con el robot gigante como agregado japonés; y por supuesto, la gran película de ciencia ficción de los 70's, Star Wars, también tiene su granito de arena en el resultado final que fue Gundam, resultando finalmente en el concepto que a muchos deja con cara de "what?", los Newtypes.



¡QUÉ ES UN NEWTYPE?

Un Newtype es, según lo explicado en la serie, el siguiente paso de la evolución humana: un ser humano capaz de tener premoniciones, intuición, un poco de percepción extra sensorial y mayor contacto con el ambiente.

Y LA HISTORIA SIGUE

Gracias al éxito de las repeticiones se creo una trilogía de películas animadas que continuarían la historia de Mobile Suit Gundam y el triangulo de Amuro, Char y Sayla. Éstas tres películas, tituladas respectivamente Mobile Suit Gundam (marzo 1981), Mobile Suit Gundam II (julio 1981) y Mobile Suit Gundam III (marzo 1982), no fueron las últimas de la franquicia.

En 1985 salió en televisión Mobile Suit Z Gundam, la secuela de la serie original con 50 episodios que salieron al aire de marzo de 1985 a febrero de 1986. Al año siguiente salió la secuela, Mobile Suit Gundam ZZ, con 47 episodios, de marzo de 1986 a enero de 1987. Un año más tarde, y siguiendo con la historia original, salió la película Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack en marzo de 1988. En 1989 comenzó a salir la primera serie directa a video, Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket, con 6 episodios

y el diseño de personajes de Haruhiko Mikimoto; a ésta le siguió la película Mobile Suit Gundam F91, y el OAV de 13 episodios Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory, en 1991, para terminar con Mobile Suit Gundam 0083: Last Blitz of Zeon en 1992.

Terminar es un decir, porque se siguió la tradición Gundam con algunos cambios de línea temporal en Mobile Suit Victory Gundam, la primera serie de televisión desde 1986, con 51 episodios en 1993, a su vez seguida por otra tierra alterna, en Mobile Fighter G Gundam, con 49 episodios, en 1994. En 1995 surgió la serie que hizo a muchos poner atención en Gundam a pesar de su indiferencia original, Mobile Suit Gundam Wing. Poco después surgió otro OAV, Mobile Suit Gundam: The 08th Ms Team, de 12 episodios, en 1996; seguida ese mismo año por la serie de televisión de 39 episodios, After War Gundam X, y al año siguiente por los 3 episodios directos a video Mobile Suit Gundam Wing: Endless Waltz.

1998 tuvo también dos eventos Gundam, la película Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team- Miller's Report, y la película: New Mobile War Chronicle Gundam Wing: Endless Waltz Special Edition, que retomaba mucho de los OAVs.

En 1999, para terminar el milenio, surgió Turn A Gundam, una serie de 50 episodios, y en 2000 surgió un especial de televisión con actores vivos de nombre G-Saviour. Para terminar con la historia, Turn A Gundam tuvo dos películas, Turn A Gundam I: Earth Light, en el 2001, y Turn A Gundam II: Moonbeam Butterfly, en el 2002.

Finalmente, en el 2002 salió al aire Gundam Seed, de 50 episodios. Y como en algún lugar de todo este relajo debemos incluir también SD Gundam, pues aquí está, un especial en parodia super deformed que no entra en ninguna continuidad.

Para complicar las cosas, todas las series ocurren en tres líneas temporales distintas. La Siglo Universal, que es la que tenemos en este número, que cubre MS Gundam, sus películas, el 08th MS Team, 0080, 0083, Zgundam, Gundam ZZ, Char's Counter Attack, F91, Victory y G-Saviour.

Después esta F.C, o Siglo del Futuro, donde ocurre G-Gundam, A.C. (Tras la Colonia), Gundam Wing, A.W. (Tras la Guerra), Gundam X, C.E., (Era Cósmica), Gundam Seed, y C.C., que no tiene significado oficial, para Turn A. Gundam.

Anime y Manga
Colección de lujo

GUÍA DE EPISODIOS
MOBILE SUIT GUNDAM

1.- Se levanta Gundam.
2.- ¡Destruyan al Gundam!
3.- Voto de ataque.
4.- Escape de Luna II.
5.- Entrada a la Tierra.
6.- Ataca Garma.
7.- El escape de los guerreros centrales.
8.- Los vientos de la Guerra.
9.- ¡Vuela Gundam!
10.- El destino de Garma.
11.- Icelina, los restos del amor.
12.- La amenaza de Zeon.

13.- Regresando a casa.
14.- Tiempo, detente.
15.- La isla Kukurus Doan.
16.- La agonía de Sayla.
17.- Amuro deserta.
18.- La mina secreta de Zeon.
19.- El ataque de Ramba Ral.
20.- Ataque cuerpo a cuerpo.
21.- Tristeza y odio.
22.- La trampa de M'Queve.
23.- El rescate de Matilda.
24.- La triple estrella negra.

25.- La batalla de Odesa.
26.- El regreso de Char.
27.- Un espía a bordo.
28.- A través del Atlántico.
29.- Tragedia en Jaburo.
30.- Un deseo de los huérfanos de la guerra.
31.- Un engaño en el espacio.
32.- Rompimiento.
33.- Adiós en Side 6.
34.- Un encuentro del destino.
35.- La gloria de Solomon.
36.- La última espera de Big Zam.

37.- El duelo en Texas.
38.- Char y Sayla.
39.- El Newtype: Challia Bull.
40.- El dilema de Lalah.
41.- Brillo cósmico.
42.- La Fortaleza Espacial: A Baoa Qu.
43.- Escape.

Cuando uno piensa en Kosuke Fujishima, lo primero que uno dice, por supuesto, es Oh Mi Diosa!, pero mucho antes de que Belldandy, Urd y Skuld vinieran a hacerle la vida de cuadritos a Kei ichi, Fuhishima ya había creado otra historia de gran éxito que, si bien en manga no fue muy popular en America, en Japón dio suficiente tela como para dos series de OAV, una película y dos series de televisión.

Estamos hablando de Taiho Shichauzo! o ¡Estás bajo arresto!, la historia que relata las aventuras de Natsumi y Miyuki, dos mujeres policías asignadas a la Patrulla de Transito de Tokio. Contraria al estereotipo de las "chicas con pistolas", la serie no es ultraviolenta, al contrario, cuando es posible, la violencia es más bien a manera de risa.

PERO DESDE EL PRINCIPIO

Natsumi y Miyuki, no podrían ser más diferentes en lo que respecta a seguir la ley, de hecho, el día en que se conocen Miyuki detiene a Natsumi por exceso de velocidad, sin embargo, una vez que se rompe el hielo las dos se vuelven uno de los mejores equipos al servicio de la policía de transito.

¿Y por qué es importante que sea la policía de transito? Bueno, para empezar, y por las leyes de Tokio, las chicas no pueden llevar pistolas y sólo dependen de su inteligencia y audacia para atrapar a todos aquellos que rompan las leyes de transito de la ciudad.

¡ESTÁS ARRESTADO!

Esto las lleva, por supuesto, a las aventuras más dispares que se puedan imaginar, incluyendo la presencia de su némesis constante, Strike Man, el vigilante obsesionado con el béisbol.

Taiho Shichauzo!, fue la primera serie continua de Kosuke Fujishima, y, si bien a diferencia de Oh Mi Diosa! logró llevarla a un final, no por eso significa que sea menos buena que la siguiente, al contrario, en tan sólo 7 tomos podemos ver el avance a pasos agigantados del dibujo de Fujishima, así como encariñarnos con cada uno de los personajes que conviven en la serie.

El verdadero encanto de Taiho Shichauzo!, está en los personajes y sus personalidades, y no sólo estamos hablando de Miyuki y Natsumi, ¡para nada!, también está el jefe de policía, de quien Natsumi pasa gran parte de las serie profundamente enamorada; el pobre oficial, quien aunque está enamorado de Miyuki, y ésta le corresponde, parece que nunca tienen un momento para ellos en el que no se meta medio precinto, los criminales, o peor aún, su padre, quien a pesar de ya estar entrado en años se casa a la mitad de la serie con una chica menor a Natsumi... y que además tiene una gran pasión por las motocicletas y la velocidad; Yuriko, quien tras su timidez oculta a una de las oficiales más decididas del precinto; y a Futaba, quien a pesar de ser la más femenina de todas, oculta un "secretito" bajo su falda.

El manga consta de 7 volúmenes, de los cuales sólo algunos episodios fueron traducidos por Dark Horse al inglés y Planeta D'Agostini al español (los capítulos en inglés están ya recopilados en una sóla novela gráfica).

Además de eso, uno puede disfrutar de varias encarnaciones animadas de la historia:

La primera serie de OAVS, titulada simplemente Taiho Shichauzo!, consta de 4 episodios que se comenzaron a vender en septiembre de 1994, y básicamente relatan el primer encuentro entre las chicas y lo que ocurre más o menos en su primer año como compañeras en la fuerza. Gracias al éxito que tuvo, y a pesar que el manga tenía dos años de haber terminado, comenzaron las pláticas para la creaciónde una serie de televisión que llevaría

Un poco más tarde salieron dos especiales, una segunda serie de OAVs y una segunda serie de televisión (que muchos consideran la segunda temporada, justamente porque continúa la primera serie sin ningún cambio temporal), para finalizar con la salida de la película en el 2002.

por título Taiho Shichauzo!, la serie, y salió a la luz un año después del OAV. En esta serie se añadían algunos nuevos elementos, incluyendo un nuevo interés romántico para Natsumi que, a pesar de ser completamente original, no hizo que ningún fanático protestara por su existencia. Finalmente, la serie consto de 47 episodios y terminó de transmitirse en 1997. Además, y para los fanáticos de la continuidad, la serie comenzaba exactamente donde el OAV se había quedado, sin crear ninguna pausa entre las historias.

Si eres fan de las persecuciones en auto o motocicleta, de las historias protagonizadas por chicas, o simplemente del estilo de Kosuke Fujishima, Taiho Shichauzo! es una serie que no puedes dejar pasar sin por lo menos ver parte de ella.

OCCIDENTE VS ORIENTE

LA GUERRA NO TAN ETERNA ENTRE El Anime y Disney...

Por Aurea D. Freniere

Triste pero cierto. Entre estas dos grandes corrientes de animación han surgido comparaciones inevitables y pleitos que parecen no tener fin, formándose de paso dos grandes bandos atrincherados, que prefieren morir antes de dar su brazo a torcer.

¿El argumento de ambos bandos? Difícil de explicar, mis queridos pasawans de la animación, puesto que son tan variados como colores hay en el mundo. Que si el anime es una porquería, que si a Disney se le han acabado las ideas a tal extremo que ahora copian a los japoneses, que si a Chihiro le dieron el Oscar más por la guerra de Irak que por mérito propio, etc., son simplemente algunos de ellos; créanme, me estoy quedando corta al respecto.

Así mismo, dictaminar un ganador en este debate es claramente imposible, ya que por mucho que nos guste o no, el gusto se rompe en géneros, y antes que aventarnos al cuello del contrario para hacer que se calle, es un deber moral respetar la opinión del contrario y dar honor a quien honor merece. Así que bueno, ¿por qué no comenzamos a desentrañar esta maraña de alambres?

¿EL HUEVO O LA GALLINA?

Pregunta obligada... ¿verdad?. Bueno, aquí, mis queridos, Disney merece el crédito puesto que el señor del mismo apellido prácticamente invento la animación: esto es resolviendo muchos de los problemas y obstáculos que ahora son las bases de esta bella forma de arte, y que han sido aceptadas y utilizadas de una manera u otra en los diferentes estudios de animación a nivel mundial (y esto aplica para el arte en 3-D). Eso sin mencionar que hizo rentable el arte, demostrando que "SI" se podía ganar dinero con eso de los dibujos animados, cuando fue lanzada a mercado "Blanca nieves y los siete enanos", proyecto que fue altamente aclamado a nivel mundial y que aún ahora sigue impresionando a los conocedores y no conocedores de animación.

Después de la Segunda Guerra Mundial, de la bomba de Hiroshima y todo eso que ya se ha tratado ampliamente en la revista CM, Japón comenzó a pensar en hacer animación, aparentemente con el mismo propósito con el que comenzó a hacer los mangas, es decir, para distraer a toda una población recientemente azotada por el terror nuclear.

¿CUÁL ERA LA DIFERENCIA ENTRE ESTOS DOS TIPOS DE ANIMACIÓN?

Sencillo, los cuadros por segundo que lleva cada una. Para que me entiendan, un segundo de animación lo comprenden 24 cuadros de film. Para hacer una animación detallada (lo que se conoce como Full Animation) se necesitan 24 dibujos por cada acción. Para una animación limitada generalmente se utilizan 12 dibujos (a veces menos, esto depende del estudio). Evidentemente hacer full animation representa para un estudio miles y miles de dólares, mientras que llevar una animación a la mitad de sus frames ocasiona que los gastos se reduzcan dramáticamente. Disney, por ejemplo, hace full animation con 24 cuadros por segundo, mientras que Japón utiliza animación limitada de 12 cuadros por segundo.

Por supuesto, esto no hace a ninguno mejor o peor. Resalto este punto porque en realidad esto es lo único que verdaderamente deferencia a las dos, técnicamente hablando. Personalmente (y hago hincapié en esto) me gusta más el full animation, pues los movimientos se ven más fluidos, etc.; que es en muchos casos el modo de hacer las películas de este lado del charco.

Un ejemplo de full animation, utilizado en el anime fue "Blood The Last Vampire", donde utilizaron otro aparato de la vieja escuela Disney (¿no les dije que habían inventado toda clase de aparatos para hacer animación?) llamado 'rotoscopio' (aparato que, gracias a una filmación previa con actores, permite al animador copiar fielmente el movimiento humano, dando más naturalidad a los personajes).

El resultado fue evidente, puesto que la animación se ve mucho más espectacular que cualquier anime. EL movimiento de los personajes es fluido y creíble, no hay stills (esto es dibujos o acuarelas que los japoneses utilizan mucho para acentuar clímax o desenlace), etc.

Otra gran disparidad ha sido lo que se conoce como "Lip Sync" (literalmente sincronización de labios), esto se refiere al movimiento de labios que tienen los personajes al hablar. Si se fijan en varias películas de Disney (esto para los que saben inglés) es muy fácil seguir la conversación de los personajes sin siquiera escucharles, el lip sync es tan bueno, que prácticamente les puedes leer los labios cuando hablan. En el anime las cosas son distintas y en muchas ocasiones podemos ver como el personaje termina de hablar y la boca sigue moviéndose o viceversa. La única película que ahora me viene a la mente, en la que no pasa esto, es Akira, espectacular animación (en su mayoría full) y con un buen trabajo de lip sync.

Por supuesto, esto obedece a que los procesos de animación se llevan acabo de diferente manera. En ningún momento digo que sea malo, aclaro.

Así, la graaaaan diferencia entre estas dos corrientes es, indudablemente, el estilo que ha hecho cada una inconfundible. O es anime o es -como se le ha dicho a todo lo que no tenga los ojos grandes- Disney. O tiene ojos grandes o pequeños. Esto por supuesto es más que obvio ¿no?, sin embargo lo he tenido que enumerar por cuestiones de comparación.

Por último tenemos las historias, en las que no tengo que remarcar que Japón es mucho más diverso en los temas que escoge para animar, ¿cierto? Lo que si debo mencionar, es que el objetivo de estas dos corrientes es mucho más complejo y que, para mi punto de vista, ha sido mal interpretado por ambas partes, tanto como a los que nos gusta Disney, como a los que les gusta o quienes disfrutamos del anime.

La animación Japonesa es parte de una cultura, un recurso desesperado de esa parte de oriente por ver de otra manera el mundo, otra manera de ver en movimiento sus mangas, que es el único arte impreso (cómic o como quieran llamarlo) a nivel mundial que compite con la televisión. Osea, la gente puede no estar viendo televisión porque está leyendo manga, ¿me explico? Es toda una infraestructura cultural; por eso hay animaciones para gente de todas las edades -romántica, hentai, de aventuras etc.-, todo con tal de satisfacer a una sociedad de consumo, a una cultura que si no tiene esa dosis diaria moriría de aburrimiento, o vayan ustedes a saber de que.

En occidente, la animación, hasta hace un par de años, era considerada algo hecho para niños, con temas que deberían ser para eso, para educar y en menor grado para entretener (no que uno no se entretuviera viendo al Pato Donald, claro).

He ahí la gran diferencia. Todo radica en la apreciación de las cosas y en el charco donde se tire la piedra.

Y como la cosa va para largo, nos leemos en la segunda parte de este artículo. ¡Hasta pronto!

SIGLO UNIVERSAL

(U.C. EN INGLÉS)

Este es, más o menos, el calendario donde se mueven Mobile Suit Gundam y todas sus secuelas.

U.C. 0001 Cuando la población terrestre alcanza los 9 millones, inicia la colonización espacial.

U.C. 0027 La primera Colonia Lunar, Von Braun, es establecida.

U.C. 0040 El 40% de la población humana emigra al espacio.

U.C. 0045 Luna II se coloca en órbita para la construcción de colonias. La Sociedad Minvosky, es fundada en la Colonia Side 3.

U.C. 0050 La población humana alcanza los 11 billones. 9 billones viven en el espacio.

U.C. 0051 Se detiene la construcción de nuevas colonias.

U.C 0052 Zeon Zum Deikun, se muda a Side 3 para convertir a nuevos miembros a su ideología, que insiste en que la humanidad debe migrar al espacio y tratar a las colonias como gobiernos independientes.

U.C. 0058 Side 3 se declara independiente estableciendo la República de Zeon (o Zion).

U.C. 0060 Las Fuerzas de la Federación convierten a Luna II en una base Militar.

U.C. 0065 Los investigadores Minovsky descubren el efecto electromagnético que lleva al descubrimiento de la Partícula Minovsky.

U.C. 0068 Zeon Zum Deikun muere en circunstancias sospechosas y es sucedido por Degwin Sodo Sabi.

U.C. 15.08.0069 Degwin Sodo Sabih se declara Soberano del Principado de Zeon. Los hijos de Zeon, Casval y Artesia, son llevados a la Tierra para sus seguridad.

U.C. 0070 El Principado de Zeon logra crear un cañón de partículas basado en la física Minovsky. Se construye el primer crucero espacial, Chivay, de Zeón. Las Fuerzas de la Federación inician la producción de Salamis y Magellans para la guerra.

U.C. 0071 El Principado de Zeon comienza a crear nuevas armas con la física Minovsky.

U.C. 0072 En el Cinturón de Asteroides, el Principado de Zeon comienza a construir su Base Axis.

U.C. 0073 El Principado de Zeon completa el primer Mobile Suit, el MS-01.

U.C. 02.0074 El Principado de Zeon logra terminar la producción del MS-05 Zaku.

U.C. 05.0075 Se forma el Primer Batallón de Entrenamiento con Moblise Suites en Zeon.

U.C. 07.0075 Se comisiona el primer Crucero Musai de Zeon, para llevar Mobile Suits al espacio.

U.C. 04.0076 El Principado aumenta la producción de Mobile Suits.

U.C. 12.0076 Preparándose para una invasión, se comienzan a producir Mobile Suits especializados para tierra y mar.

U.C. 01.0078 El Principado comienza la producción del MS-06 Zaku II.

U.C. 03.0078 La Federación comienza su propio programa de Mobile Suits, el RX Project.

U.C. 10.0078 El Principado comienza preparativos de guerra.

U.C. 03.01.0079 Inicia la Guerra de Un Año con ataques a Side 1, 2 y 4. Una de las colonias es destruida por Zeon, intentando destruir el Cuartel de la Federación, pero sale de órbita, cae en Sydney y cambia el clima de la Tierra.

U.C. 11.01.0079 Side 6 declara su neutralidad.

U.C. 15.01.0079 Inicia la Batalla de Loum en Side 5, que es destruida.

U.C. 01.31.0079 Inician las Pláticas de Paz, garantizando la neutralidad de Side 6.

U.C. 02.0079 El Principado forma una Fuerza de Ataque Terrestre, comandado por Garma Sabih, atacando Europa, Asia, Africa y Norteamérica.

U.C. 01.04.0079 Las Fuerzas de la Federación inician "Operación V", para crear Mobile Suits para su defensa.

U.C. 04.04.0079 El Principado de Zeon crea su "Legión Extranjera" en Africa.

U.C. 06.0079 Se completan las Fortalezas de Zeon, Solomon y A Baoa Qu, así como su Base Lunar Granada. Se inicia el Instituto Hanagan para estudiar a los Newtype.

U.C. 07.0079 Las Fuerzas de la Federación completan las Armas de Rayos para ser usadas por sus MS. Se completa el modelo Rx-78 Gundam. Se inicia la construcción de White Base.

U.C. 08.0079 Se comienzan las pruebas de RX-78 Gundam en Side 7.

U.C. 18.09.0079 Fuerzas del Principado, comandadas por Char Aznable, atacan Side 7. El RX-78, piloteado por Aniuro Ray, inicia el combate destruyendo dos Zakus, (Mobile Suit Gundam, episodio 1).

U.C. 10.0079 Se inicia la producción en masa de los Gundam en la Federación. Se completa el prototipo para un Comunicador Psíquico en el Instituto Flanagan.

U.C. 04.10.0079 El Capitán Garma Sabih cae en batalla (MSGundam episodio 10).

U.C. 06.10.0079 En camino a la Tierra Shiro Amada conoce a Aina Sahalin (08th MS Team, episodio 1).

U.C. 07.11.0079 Inicia la Operación Odessa (MSGundam, episodio 25).

U.C. 09.11.0079 Operación Odesa termina con la victoria de la Federación. El equipo 08 MS intercepta la Armadura Mobile Apsalus (08th MS team, episodio 7).

U.C. 20.11.0079 Las Fuerzas de la Federación inician la producción del RGM-79 Se crea el informe de las acciones de Shiro Amada en batalla (08th MSTeam: Miller's Report)

U.C. 25.11.0079 La Federación captura a Alice Springs en Australia (Gundam Side Story 0079).

U.C. 30.11.0079 El Principado de Zeon intenta destruir Jaburo. La operación guiada por Char Aznable es un fracaso (MSGundam, episodio 29).

U.C. 07.12.0079 La Federación logra vencer a una base del Principado en el Tibet (08th MS Team episodios 10-11).

U.C. 08.12.0079 El Principado comienza la producción del MS-14 Gelgoog.

U.C. 09.12.0079 El Equipo Ciclope de Zeon ataca una base de la Federación en el Artico (Gundam 0080, episodio 1).

U.C. 13.12.0079 El Principado ataca la Colonia Libot en Side 6 (Gundam 0080, episodio 1).

U.C. 14.12.0079 La Federación comienza su ofensiva desde Jaburo (MS Gundam, episodio 31).

U.C. 15.12.0079 El Equipo Ciclope logra llegar a donde se guarda el Gundam Nt-1 (Gundam 0080, episodio 4).

U.C. 20.12.0079 Un comandante del Principado decide atacar Libot con armas nucleares (Gundam 0080, episodio 5).

U.C. 24.12.0079 Las Fuerzas de la Federación capturan Solomon. Dolze Zabi cae en batalla (MSGundam, episodios 35 y 36).

U.C. 25.12.0079 El ultimo miembro del Equipo Ciclope intenta destruir el Gundam NT-1 para evitar la destrucción de la Colonia Libot (Gundam 0080, episodio 6).

U.C. 26.12.0079 El Principado de Zeon ataca la Base Torrington en Australia (Gundam Side Story 0079).

U.C. 30.12.0079 El Principado de Zeon activa el Rayo Solar. Un tercio de la flota de la Federación y Degwin, el líder de Zeon, mueren (MSGundam, episodio 41).

U.C. 31.12.0079 La Federación ataca la Base A Baoa Qu (MSGundam, Episodios 42-43).

U.C. 01.01.0080 Termina la Guerra de Un Año. Se firma la paz en la Base Lunar Granada.

U.C 03.0080 Aiguille Delaz, junta a las fuerzas del principado. La flota inicia la construcción del Jardín de Espinaz.

U.C. 28.03.0081 Las fuerzas renegadas del Principado llegan a Axis con la heredera al trono, Minerva Lao Zabi.

U.C. 05.05.0081 Zenna Zabi muere.

U.C.03.10.0081 Se inicia la Recons-trucción.

U.C. 04.0082 Las Fuerzas de la Federación inician sus laboratorios Newtype.

U.C. 05.0082 Inicia la Relocalización de las Colonias de Side 4 a Side 3.

U.C. 30.07.0083 Inicia la Operación Stardust de la Flota Delaz.

U.C. 09.08.0083 Maharaja Karn muere, su hija Haman lo sucede como el regente de Mineva Zabi.

U.C. 09.10. 0083 El Comandante Anabel Gato, llega a reunirse con las Fuerzas del Principado en la Tierra.

U.C. 13.10.0083 El Cargador Albion llega a la Base de Torrington. Gato se infiltra a la base robando el Gundam GP02A (Gundam 0083, episodio 1).

U.C. 11.01.0083 La Relocalización continua moviendo las colonias espaciales de Side 1 a Side 3.

Continuará en el próximo número.

CHAR AZNABLE

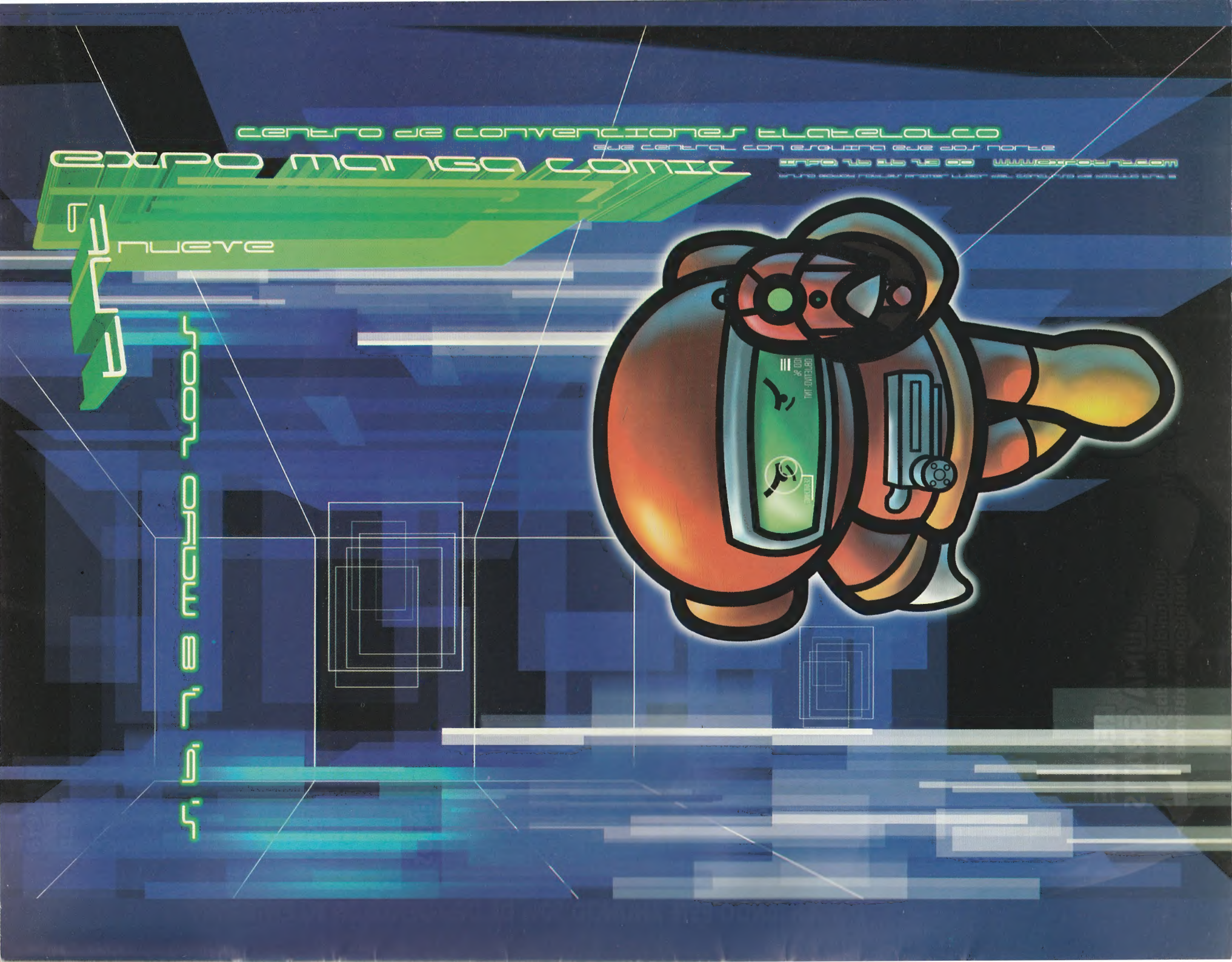
VEAMOS QUE PUEDE HACER TU NUEVO MOBILE SUIT

Nombre completo:	Cassobal Lem Daikun.
Alias:	Char Aznable, El Cometa Rojo.
Serie:	Mobile Suit Gundam, Mobile Suit.
Gundam, Mobile Suit:	Zeta Gundam,
Gundam:	Char's Coutner Attack.
Edad:	20 años.
Cabello:	Rubio.
Ojos:	Azules.
Señas particulares:	Casi nunca se le ve sin mascara.
Fecha de nacimiento:	U.C. 0059.
Familiares:	Zeon Zun Daikun (padre fallecido).
Arma y Poderes:	Varios MS a lo largo de la serie.
Voz en japonés:	Shuichi Ikeda.
Voz en inglés:	David Kaye.

Char Aznable, en secreto, es el hijo del líder de la filosofía Newtype quien declarara a Zion una nación independiente. Cuando su padre fue asesinado, Char escapo primero a la Tierra, y luego, oculto tras una mascara, se unió a la fuerza de Asalto de Zeon, volviéndose uno de los mejores soldados. Su alias, el Cometa Rojo, se volvió el más temido para la Federación.

Y hubiera seguido siéndolo, de no ser porque en sus primeros combates contra Amuro Ray se obsesiono un poco en vencer al joven confederado. Su fuerte rivalidad es la principal trama de Gundam, y así los seguimos a través de varias series, hasta que en Z Gundam deben aliarse por un tiempo para luchar en contra de los Titanes.

Aunque nadie lo sabe, su hermana también se encuentra en la guerra, sólo que del lado opuesto, trabajando como parte de la tripulación del White Base... irónicamente, al lado de Amuro.


centro de convenciones tlatelolco
eje central con esquina eje dos norte
expo manga comic
nueve
www.expo.com

2o. Festival de MANGA

Aprende a dibujar en los talleres, ¡Inscribete, cupo limitado!

18,19 Y 20 DE MARZO DE 2005

DISFRACES

CÓMICS

CONCURSOS

PREMIOS

AHORA TODOS QUIEREN SER MANGA

CONCURSO DE DISFRACES/ PERFORMANCE

Preventa de boletos al
13-23-0-100
o visítanos en
www.comicmania.com.mx

ENTRADA GENERAL $30.00

COMIC MANÍA 2005

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO 50% DE DESCUENTO EN TU ENTRADA

ExPO ReFORMA

Morelos 67 Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
Cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo.

* Disfrazados, *Tercera Edad y *Niños entran GRATIS
HORARIO de 10 a.m. a 7 p.m.

VIERNES 18, RECIBE UNA PLUMA GRATIS
3000 unidades disponibles hasta agotar existencias